

Artikel Internalisasi Nilai

by Badruli Martati

Submission date: 25-Jul-2022 01:38PM (UTC+0700)

Submission ID: 1874897820

File name: lisasi_Nilai_Pendidikan_Kewarganegaran_Pada_Pendidikan_Dasar.pdf (194.58K)

Word count: 4207

Character count: 28595

INTERNALISASI NILAI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAN PADA PENDIDIKAN DASAR

Oleh: Badruli Martati

FKIP- Universitas Muhammadiyah Surabaya

Abstrak

Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20/2003 tentang Sisdiknas, hal itu membawa dampak pada keharusan menyelenggarakan pendidikan secara benar. Artinya guru dan siswa yang terlibat dalam pembelajaran dapat melaksanakan sesuai dengan kaidah-kaidah yang telah disepakati. Guru melaksanakan pembelajaran secara profesional, artinya memiliki kompetensi sebagaimana disyaratkan dalam peraturan perundang-undangan. Sedangkan siswa sebagai pembelajar hendaknya diperhatikan hak-haknya, agar dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya.

Kata Kunci: Internalisasi Nilai, PKn. Pendidikan Dasar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal, seharusnya tidak membuat anak kehilangan kesenangan dan kreativitas. Mereka harusnya senang dan bangga di sekolah, tidak ingin pulang ke rumah, tetapi selalu ingin belajar bersama teman-teman dengan gembira. Namun penyelenggaraan pendidikan sekarang ini, masih membuat anak-anak terbelenggu oleh berbagai aturan yang kadang justru memasung kesenangan dan kreativitas anak.

Menarik untuk dicermati, terkait dengan penyelenggaraan pendidikan yaitu gagasan tentang pedagogi kritis yang dipengaruhi oleh ¹⁴ pemikiran Paula Freire (1921-1997). Paulo Freire menyatakan bahwa kemiskinan dan kelaparan sangat mempengaruhi kemampuan seseorang untuk belajar. Pengalamannya menunjukkan hubungan antara kelas sosial dan pengetahuan. Ia menerbitkan buku *Pedagogy of The Oppressed*, terbit dalam Bahasa Spanyol dan Inggris (1970) dan Barzil (1970). Buku tersebut berisikan gagasan progresifnya tentang pedagogi kritis. Berdasarkan refleksi pengalaman dan kehidupannya bersama

masyarakat miskin di daerah Recife, Brazil sehingga Freire disebut sebagai perintis pedagogi kritis (Zygmantas, 2009). Di Indonesia buku yang menjadi *Master Piece* tersebut diterjemahkan menjadi Pendidikan ⁴ Kaum Tertindas, diterbitkan LP3ES Jakarta.

Pedagogi kritis didefinisikan sebagai teori pendidikan dan praktik pembelajaran yang didesain untuk membangun kesadaran kritis mengenai kondisi sosial yang menindas. Pedagogi kritis merupakan pendekatan pembelajaran yang berupaya membantu murid mempertanyakan dan menantang dominasi serta keyakinan dan praktik-praktik yang ¹³ mendominasi (Monchiski, 2011:10). Artinya pedagogi kritis merefleksikan teori pendidikan kritis yang menempatkan sekolah sesuai dengan konteks historisnya dan menjadi bagian dari eksistensi sosial politik dari karakteristik masyarakat dominan.

Jadi pedagogi kritis dapat dimaknai sebagai orientasi baru dalam bidang pendidikan dan teori-teori pembelajaran sehingga dapat diperoleh seni atau pengetahuan baru yang membawa seseorang pada kebebasan dalam berpikir dan berbuat, terlepas dari kukungan

sistem relasi kelas, relasi gender, relasi rasisme ataupun sistem relasi lainnya. Sehingga dominasi peran penguasa terhadap yang dikuasai dapat berkurang atau bahkan hilang serta mampu menciptakan “egaliter” dalam pendidikan sebagai cara **memanusiakan manusia**.

B. PEMBAHASAN

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Undang- Undang ini menjadi pedoman bagi penyelenggaraan pendidikan di Indonesia.

Penerapan pada pendidikan dasar memberikan dampak yang beragam, demi mencapai target dalam kurikulum yang berubah sangat cepat dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Kurikulum berbasis kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tahun 2013 (K13) membuat guru di sekolah panting berlari mengejar target yang diberikan oleh kepala sekolah. Namun, tidak semua guru memiliki kemampuan melakukan adaptasi dengan perubahan kurikulum secara cepat, terlebih K13 yang menuntut kemampuan guru dalam menguasai Teknologi Informasi yang relatif tinggi.

Sebagai profesional, guru dituntut untuk memiliki kompetensi dalam menyelenggarakan pendidikan, sebagaimana tuntutan Undang Undang Guru dan Dosen, yang menyatakan seorang guru profesional harus memiliki empat kompetensi, yaitu: *Pertama*, Kompetensi Pedagogik, ini menyangkut kemampuan seorang guru dalam memahami karakteristik atau kemampuan yang dimiliki

oleh murid melalui berbagai cara. Cara yang utama yaitu dengan memahami murid melalui perkembangan kognitif murid, merancang pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil belajar sekaligus pengembangan murid; *Kedua*, Kompetensi kepribadian, adalah salah satu kemampuan personal yang harus dimiliki oleh guru profesional dengan cara mencerminkan kepribadian yang baik pada diri sendiri, bersikap bijaksana serta arif, bersikap dewasa dan berwibawa serta mempunyai akhlak mulia untuk menjadi sauri teladan yang baik; *Ketiga*, Kompetensi profesional, adalah salah satu unsur yang harus dimiliki oleh guru yaitu dengan cara menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam; *Keempat*, Kompetensi Sosial, adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pendidik melalui cara yang baik dalam berkomunikasi dengan murid dan seluruh tenaga kependidikan atau juga dengan orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar.

Menurut H. Soedijarto, seorang guru yang profesional harus memiliki kemampuan, yaitu : (1) merancang program pembelajaran termasuk menyusun silabus, (2) melaksanakan, memimpin, mengelola, dan menilai program pembelajaran; mendiagnosis masalah dan hambatan yang dihadapi oleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menguasai kompetensi yang ditetapkan; dan (4) menyusun dan merancang berbagai pilihan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran. Maka untuk menguasai keempat gugus kemampuan profesional tersebut, perlu ditunjang oleh penguasaan berbagai pengetahuan dan teknologi yang terkait dengan: (1) karakteristik peserta didik; (2) ilmu pengetahuan sebagai objek belajar dan “*ways of learning*” atau “*mode of inquiry*” ; (3) hakekat tujuan pendidikan dan kompetensi yang harus dicapai dan dikuasai peserta didik;

(4) teori belajar umum dan khusus; (5) model-model pembelajaran sesuai dengan bidang studi; (6) teknologi pendidikan; dan (7) sistem dan teknik evaluasi.

Berbicara tentang kompetensi, Suparman (2014: 68) menyatakan kompetensi ditunjukkan dengan kapabilitas penyelesaian tugas dengan hasil yang berada diantara skala baik dan sangat baik. Jadi seseorang dianggap mempunyai kompetensi atau kompeten bila minimal menunjukkan kinerja yang baik. bila kinerja dibawah baik, maka individu itu tidak dapat disebut berkompeten. Dengan demikian kompetensi yang diharapkan dimiliki guru dalam tingkat pendidikan adalah sesuai dengan tugas guru, yaitu merencanakan, melaksanakan dan melakukan evaluasi terhadap pembelajaran.

Menurut penulis, menjadi guru profesional memerlukan kompetensi, selain juga guru dalam melaksanakan pembelajaran akan menjadi lebih baik, jika berprinsip mengajar adalah sebuah seni. Artinya mengajar memerlukan kemampuan memadukan pengetahuan, keahlian dan pengalaman menjadi sebuah orkestra. Hal ini sejalan dengan pendapat Delors (1998:145) sebagai berikut: *Teaching: an art and a science; "The powerful relationship between teacher and learner is central to the teaching process. Knowledge can, of course, be aquired in a variety of ways, and the use of both distance learning and the new teknologi in classrooms has proved to be effective. Yet, for the vas majory of learners, particularly those who have not yet mastered the skills of thinking and learning, the teacher remains an essential catalys"*.

Jadi menjadi guru harus memiliki kompetensi yang dapat diindikasikan dengan kinerja yang minimal baik, sebagai hasil penguasaan kemampuan. Dimana kemampuan itu sendiri adalah hasil penerapan dari kombinasi pengetahuan, keterampilan

dan sikap perilaku dan menjadi sebuah seni dalam proses pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Seorang guru dalam menyusun desain pembelajaran harus memiliki kemampuan merancang, melaksanakan dan mengevaluasi serta melakukan refleksi pada pembelajaran yang dilaksanakan. Desain pembelajaran yang disusun berdasarkan pada kurikulum sebagai pedoman pelaksanaan pendidikan di sekolah. Sebagai contoh dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar, Tujuan Instruksional yaitu..." Melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat selanjutnya disusun tujuan Instruksional Khusus "Jika diberikan penjelasan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat peserta didik kelas 3 SD Muhammadiyah 24 Jakarta semester gasal akan dapat menyebutkan minimal 90% benar." Dari tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajarn khusus tersebut terkandung didalamnya domain yang harus dimiliki peserta didik.

Mengacu pada Taksonomi Bloom (Benjamin S. Bloom, 1956) yang menyatakan tujuan pendidikan dapat dibagi menjadi beberapa domain (ranah, kawasan) yaitu (1) *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir; (2) *Affective Domain* (Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri; (3) *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Ahli pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantoro memberikan gambaran tujuan pembelajaran menjadi: cipta, rasa, dan karsa atau istilah lain penalaran, penghayatan,

dan pengamalan. Dari setiap ranah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks. Tingkah laku dalam setiap tingkat diasumsikan menyertakan juga tingkah laku dari tingkat yang lebih rendah, seperti misalnya dalam ranah kognitif, untuk mencapai “pemahaman” yang berada di tingkatan kedua juga diperlukan “pengetahuan” yang ada pada tingkatan pertama.

PKn adalah matapelajaran sarat nilai atau dapat dikatakan sebagai pendidikan nilai. Pendidikan nilai adalah pendidikan yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai dalam diri siswa. PKn SD sendiri adalah mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila/budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD. Pelaksanaan pendidikan nilai selain dapat melalui taksonomi Bloom dkk, dapat juga menggunakan jenjang afektif (Kratzwoh, 1967), berupa penerimaan nilai (*receiving*), penanggapan nilai (*responding*), penghargaan nilai (*valuing*), pengorganisasi nilai (*organization*), karakterisasi nilai (*characterization*). Juga dapat dilakukan ajaran Ki Hajar Dewantoro melalui cipta, rasa, dan karsa atau istilah lain penalaran, penghayatan, dan pengamalan.

Djahiri (1999), memberikan arti nilai sebagai harga, makna, isi dan pesan, semangat, atau jiwa yang tersurat dan tersirat dalam fakta, konsep, dan **g**ori, sehingga bermakna secara fungsional. **Disini, nilai difungsikan untuk mengarahkan, mengendalikan, dan menentukan kelakuan seseorang, karena nilai dijadikan standar perilaku.** *Dictionary* dalam Winataputra (1989), menyatakan nilai adalah harga atau kualitas sesuatu. Artinya, sesuatu dianggap memiliki nilai apabila sesuatu

tersebut secara instrinsik memang berharga. Jadi makna nilai adalah suatu bobot/kualitas perbuatan kebaikan yang mendapat dalam berbagai hal yang dianggap sebagai sesuatu yang berharga, berguna, dan memiliki manfaat. **Dalam pembelajaran PKn SD, nilai sangat penting untuk ditanamkan sejak dini karena nilai bermanfaat sebagai standar pegangan hidup.**

Di dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, maupun bernegara, nilai Pancasila merupakan standar hidup bangsa Indonesia. Nilai Pancasila digali dari puncak-puncak kebudayaan, nilai agama, dan adat istiadat bangsa Indonesia sendiri, bukan diambil dari negara dan bangsa lain. Nilai ini sudah ada sejak adanya bangsa Indonesia, oleh karena itu Pancasila merupakan jiwa bangsa.

Nilai Pancasila yang digali dari bumi Indonesia sendiri merupakan pandangan hidup/panutan hidup bangsa Indonesia. Kemudian, dilegal-formalkan menjadi Dasar Negara pada tanggal 18 Agustus 1945, yaitu sehari setelah Indonesia merdeka. Secara spesifik, nilai Pancasila telah tercermin dalam norma seperti norma agama, kesusilaan, kesopanan, kebiasaan, serta norma hukum. Dengan demikian, nilai Pancasila secara individu hendaknya dimaknai sebagai cermin perilaku hidup sehari-hari yang terwujud dalam cara bersikap dan dalam cara bertindak.

Adapun moral menurut Suseno (1998) adalah ukuran baik-buruknya seseorang, baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat, dan warga negara. Sedangkan pendidikan moral adalah pendidikan untuk menjadikan anak manusia bermoral dan manusiawi. Ouska dan Whellan (1997), menyatakan moral adalah prinsip baik-buruk yang ada dan melekat dalam diri individu/seseorang. Walaupun moral itu berada dalam diri individu, tetapi moral berada dalam suatu sistem yang berwujud aturan. Moral dan

moralitas memiliki sedikit perbedaan, karena moral adalah prinsip baik-buruk sedangkan moralitas merupakan kualitas pertimbangan baik-buruk. Dengan demikian, hakekat dan makna moralitas bisa dilihat dari cara individu yang memiliki moral dalam mematuhi maupun menjalankan aturan.

Beberapa pakar telah mengembangkan pembelajaran moral, dengan tujuan membentuk watak atau karakter peserta didik. Mereka adalah Newman, Simon, Howe, dan Lickona. Dari beberapa pakar tersebut, pendapat Lickona yang lebih cocok diterapkan untuk membentuk watak/karakter anak. Pandangan Lickona (1992) tersebut dikenal dengan *educating for character* atau pendidikan karakter/watak untuk membangun karakter atau watak anak. Dalam hal ini, Lickona mengacu pada pemikiran filosofi Michael Novak yang berpendapat bahwa watak/ karakter seseorang dibentuk melalui tiga aspek yaitu, *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral behavior*, yang satu sama lain saling berhubungan dan terkait. Lickona menggarisbawahi pemikiran Novak, dengan membrikan pemikiran bahwa pembentukan karakter/watak peserta didik dapat dilakukan melalui tiga kerangka pikir, yaitu konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*). Jadi hasil pembentukan sikap karakter anak pun dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu konsep moral, sikap moral, dan perilaku moral.

Konsep moral (*moral knowing*) mencakup kesadaran moral (*moral awarness*), pengetahuan nilai moral (*knowing moral value*), pandangan ke depan (*perspective talking*), penalaran moral (*reasoning*), pengambilan keputusan (*decision making*), dan pengetahuan diri (*self knowledge*). Sikap moral (*moral feeling*) mencakup kata hati (*conscience*), rasa percaya diri (*self esteem*), empati (*emphaty*), cinta kebaikan (*loving the*

good), pengendalian diri (*self control*), dan kerendahan hati (*and huminity*). Prilaku moral (*moral behavior*) mencakup kemampuan (*compalance*), kemauan (*will*) dan kebiasaan (*habbit*).

Kesimpulannya bahwa pengertian moral/moralitas adalah suatu tuntutan prilaku yang baik yang dimiliki individu sebagai moralitas, yang tercermin dalam pemikiran/konsep, sikap, dan tingkah laku. Dalam pembelajaran PKn, moral sangat penting untuk ditanamkan pada anak usia SD, karena proses pembelajaran PKn SD memang bertujuan untuk membentuk moral anak, yaitu moral yang sesuai dengan nilai falsafah hidupnya.

Faktanya pembelajaran PKn yang seharusnya sarat nilai, namun dalam pelaksanaan masih pada tahap pengetahuan (*knowledge*) belum pada titik kritis dalam pendidikan nilai, yaitu sesuatu yang dihayati, diterima, dan diacu sebagai yang berharga, yang baik, yang benar, dan yang indah dalam hidupnya yaitu tahap internalisasi. Sehingga yang terjadi peserta didik dibebani dengan pengetahuan yang harus dihafalkan, menumpuk pengetahuan dalam otak dan kurang dimaknai dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Beban anak menjadi bertambah-tambah karena setiap matapelajaran memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai bentuk penumpukan pengetahuan dan tugas-tugas yang memberatkan. Dengan kata lain waktu anak untuk bermain tanpa beban tugas sekolah menjadi sedikit bahkan hilang. Seharusnya anak masih bisa menikmati pendidikan dan waktu bermain secara seimbang atau anak menikmati pendidikan dalam kegiatan bermain secara terprogram.

Pendidikan Kewarganegaraan yang seharusnya telah terinternalisasi dalam diri anak, sebuah tahap dimana orang memproses pembatinan mengenai nilai dari sesuatu yang diluar dirinya (*eksternal*) menjadi bagian

dari dirinya atau batinnya (*internal*). Namun pendidikan nilai tersebut masih dalam tahap pengetahuan (*kognitif*), belum menjadi sebuah pengetahuan yang diproses dalam pembiasaan untuk menjadi sesuatu yang afektif menyatu dengan dirinya. *Kognitif* yang diartikan sebagai potensi intelektual terdiri dari tahapan: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), mencipta (*create*). *Kognitif* berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Teori *kognitif* lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain.

Selain belajar, anak sesungguhnya memerlukan waktu bermain untuk membangun kegembiraan dan menikmati keceriaan masa kanak-kanak. Karena sesungguhnya masa tersebut tidak lama dan menjadi kebutuhan dalam membantu tahap-tahap perkembangan manusia selanjutnya. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain (Mayesty,1990:196-197). Anak tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak – anak umumnya menikmati permainan dan akan terus melakukan dimanapun mereka berada dan memiliki kesempatan untuk bermain. Piaget dalam Mayesti (1990:42) mengatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan kesenangan, kepuasan bagi diri sendiri. Sedangkan Parten dalam Dockett dan Flier (2000:14) memandang bermain sebagai sarana sosialisasi, dan diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Bermain membuat anak senang dan merupakan kebutuhan dalam diri (*inherem*) anak. Dalam bermain anak dapat belajar berbagai keterampilan secara senang hati, tanpa merasa di paksa atau terpaksa. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan dan kecerdasan anak agar lebih siap menuju pendidikan selanjutnya. Oleh karena kecerdasan anak tidak hanya di tentukan oleh skor tunggal yang di ungkap melalui tes intelegensi saja akan tetapi anak juga memiliki sejumlah kecerdasan jamak yang berwujud keterampilan dan kemampuan. Contoh: dalam bermain anak menolong teman, tidak berebut mainan, berbagi, mengambil keputusan dan lain-lain. Aristoteles dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Juga berfungsi sebagai sarana *refresing* untuk memulihkan tenaga seseorang setelah lelah bekerja dan dihinggap rasa jenuh.

9 Tujuan utama dari bermain yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan bermain adalah perkembangan kreatif anak-anak. Semua anak memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak. Permainan kreatif Lopes (2005:7) menyatakan bahwa permainan kreatif dapat diklasifikasikan dalam:

- 1) Kreasi terhadap objek (*object creation*) berupa pembelajaran di mana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu objek seperti penggabungan potongan-potongan benda sehingga menjadi bentuk mobil-mobilan;
- 2) Cerita bersambung (*continuing story*) berupa pembelajaran di mana guru memulai awal sebuah cerita dan setiap anak menambahkan cerita selanjutnya

bagian per bagian seperti cerita dengan menggunakan buku besar (*big book*);

- 3) Permainan drama kreatif (*creative dramatic play*) berupa permainan di mana anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku manusia, hewan ataupun tanaman. Hal ini dapat mereka pahami seperti mereka bermain dokter-dokteran;
- 4) Gerakan kreatif (*creative movement*) berupa pembelajaran yang lebih menggunakan otot-otot besar seperti permainan aku seorang pemimpin dimana seorang anak melakukan gerakan tertentu dan anak lain mengikutinya/berpantomim atau kegiatan membangun dengan pasir, lumpur dan atau tanah liat;
- 5) Pertanyaan kreatif (*creative questioning*) yang berhubungan dengan pertanyaan terbuka, menjawab pertanyaan dengan sentuhan panca indera, pertanyaan tentang perubahan, pertanyaan yang membutuhkan beragam jawaban, pertanyaan yang berhubungan dengan suatu proses atau kejadian.

Sesungguhnya pendidikan nilai dapat dilakukan dalam pembelajaran dengan menyusun program kegiatan bermain yang akan membuat anak tidak kehilangan kegembiraan dan keceriaannya. Bennett, Finn, dan Cribb (dalam Nurani S, Yuliani dan Sujiano, 2010:16) pada dasarnya pengembangan program kegiatan bermain adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berpikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dan dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif. Juga membantu kecerdasan anak dalam mengembangkan kebiasaan dari setiap karakter yang dapat dihargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab.

Pengembangan program kegiatan bermain dapat disusun berdasarkan kurikulum dengan memperhatikan dua hal:

- 1) Berpusat pada anak serta dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan perkembangan pada setiap aspek baik estetika, kognitif, emosional, bahasa, fisik, dan sosial;
- 2) Berorientasi pada hasil dan mengaitkan berbagai konsep dan perkembangan. Pada saat disampaikan oleh guru pada tiap individu anak, kurikulum yang telah dirancang dapat membantu guru sehingga menyediakan pengalaman yang mengembangkan perkembangan pada jenjang yang lebih tinggi pada wilayah perkembangannya. Hal ini dapat juga mengarah pada intensionalitas dan ungkapan kreatif, dan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar secara individu dan dalam kelompok berdasarkan kebutuhan dan minat mereka.

Tujuan program kegiatan bermain yang utama menurut Catron dan Allen, (1999:30) adalah untuk mengoptimalkan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif. Kurikulum yang dibuat harus memfokuskan pada perkembangan yang optimal pada anak melalui lingkungan sekitarnya yang dapat menggali berbagai potensi tersebut melalui permainan serta berhubungan dengan orang tua atau orang dewasa lainnya. Seharusnya kelas-kelas bagi anak merupakan kelas yang mampu menciptakan suasana kelas yang kreatif dan penuh kegembiraan bagi anak.

Selain itu, program kegiatan bermain dapat membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahapan berikutnya. Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang berorientasi pada:

- 1) Tujuan yang mengarah pada tugas-tugas perkembangan disetiap rentangan usia anak;
- 2) Materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan perkembangan anak (DAP= *Developmentally Appropriate Practice*)
- 3) Metode yang dipilih seharusnya bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta aman dan menyenangkan;
- 4) Media dan lingkungan bermain yang digunakan haruslah aman, nyaman dan menimbulkan ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi;
- 5) Evaluasi yang terbaik dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian assesmen melalui observasi partisipatif terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan diperbuat oleh anak.

Program kegiatan bermain yang dikemas dalam pembelajaran ini sejalan dengan pencarian proses alfabetisasi pendidikan Paulo Freire yang mempengaruhi model pendidikan nilai taman kanak dan sekolah dasar di Brasil. Inti yang mau ditampilkan adalah bagaimana dunia anak-anak yang serba menyerap dan mudah meniru lafal pendidik dan hafalan diatasi dengan metode menghadapkan langsung dan membahasakannya dalam alfabetisasi kemudian dicerna dan dibatinkan dengan internalisasi.

Internalisasi adalah proses pemasukan nilai pada seseorang yang akan membentuk pola pikirnya dalam melihat makna realitas pengalaman. Nilai-nilai tersebut bisa jadi dari berbagai aspek baik agama, budaya, norma sosial dll. Pemaknaan atas nilai inilah yang mewarnai pemaknaan dan penyikapan manusia terhadap diri, lingkungan dan kenyataan di sekelilingnya.

Untuk itu dalam proses pembelajaran pada pendidikan dasar, untuk menanamkan

kesadaran pada anak perlu memperhatikan 6 (enam) aspek perkembangan anak yaitu: kesadaran personal, pengembangan emosi, membangun sosialiasi, pengembangan komunikasi, pengembangan kognitif dan pengembangan kemampuan motorik. Dua kata kunci dapat digunakan dalam internalisasi transfer pendidikan dasar pada anak yaitu: “desenhar” atau melukiskan dengan warna, gambar apa yang ditangkap secara kognitif dan “aktivitas” menginternalisasi dalam berbagai kegiatan seperti menempelkan kertas koran, mengunting, melipat, mencocok dan lain-lain.

Jika anak telah mampu melakukan internalisasi nilai ke dalam jiwanya (proses penalaran, penghayatan, dan pengamalan) maka tercapai pula pendidikan karakter pada anak. Pendidikan karakter secara akademik dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang tujuannya mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik itu, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Peserta didik agar memiliki karakter dan mampu menghadapi tantangan hidup sekarang dan di masa mendatang, dalam konteks kehidupan dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Indonesia, maka nilai dan karakter yang secara legal-formal perlu dirumuskan sebagai fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena pengembangan nilai yang bermuara pada pembentukan karakter bangsa yang diperoleh melalui berbagai jalur, jenjang, dan jenis pendidikan, akan mendorong mereka menjadi anggota masyarakat, anak bangsa, dan warga negara yang memiliki kepribadian unggul seperti diharapkan dalam tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan yang dilaksanakan melalui program kegiatan bermain, dilakukan dengan

berlandaskan pembelajaran konstruktivisme. Konstruktivisme memfokuskan pada pengembangan kemampuan peserta didik untuk membangun atau mengkonstruksi sendiri pengetahuan baru melalui proses berfikir mensintesis pengetahuan dan pengalaman lama dan baru. (Suparman, 2014:18). Peserta didik perlu memiliki kemampuan mengkonstruksi pengetahuan tersebut, berguna untuk menciptakan daya cipta, kreativitas, dan menghasilkan sesuatu yang baru bagi peserta didik dan orang lain. Wikipedia mendefinisikan konstruktivisme sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Konstruktivisme sebenarnya bukan merupakan gagasan yang baru, apa yang dilalui dalam kehidupan kita selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. Ini menyebabkan seseorang mempunyai pengetahuan dan menjadi lebih dinamis. Beberapa konsep umum dalam konstruktivisme adalah:

- 1) Pelajar aktif membina pengetahuan berdasarkan pengalaman yang sudah ada.
- 2) Dalam konteks pembelajaran, pelajar seharusnya mampu membina pengetahuan mereka secara mandiri.
- 3) Pentingnya membina pengetahuan secara aktif oleh pelajar sendiri melalui proses saling memengaruhi antara pembelajaran terdahulu dengan pembelajaran terbaru.
- 4) Unsur terpenting dalam teori ini ialah seseorang membina pengetahuan dirinya secara aktif dengan cara membandingkan informasi baru dengan pemahamannya yang sudah ada.
- 5) Ketidakseimbangan merupakan faktor motivasi pembelajaran yang utama. Faktor ini berlaku apabila seorang pelajar menyadari gagasan-gagasannya tidak konsisten atau sesuai dengan pengetahuan ilmiah.

- 6) Bahan pengajaran yang disediakan perlu mempunyai perkaitan dengan pengalaman pelajar untuk menarik minat pelajar. (wikipedia.org).

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan memperhatikan aspek perkembangan dan kebutuhan anak, dilaksanakan program kegiatan bermain dalam pembelajaran sehingga anak tidak kehilangan kegembiraan dan keceriaan masa kanak-kanak, maka sesuai dengan pendapat Paulo Freire, bahwa jika anak pada pendidikan dasar belajar tidak lagi sekedar menghafal kata-kata guru, tidak lagi sekedar menirukannya tetapi telah memberikannya “bahasa makna” menurut wawasannya sendiri maka telah terjadi proses pembatinan tentang yang benar (kognitif) menjadi afektif yang baik dan dirasakan lalu diekspresikan menjadi visualisasi yang indah.

C. SIMPULAN

Pendidikan bertujuan mengembangkan seluruh potensi siswa secara optimal. Maka pendidikan seharusnya diberikan dengan tanpa memasung kesenangan dan kreativitas siswa, pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan menyenangkan sehingga siswa tidak kehilangan kegembiraan dan keceriaan di usia dini yang berharga.

Ahli pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantoro memberikan gambaran tujuan pembelajaran menjadi: cipta, rasa, dan karsa atau istilah lain penalaran, penghayatan, dan pengamalan. Adapun tujuan pendidikan menurut Benjamin S. Bloom, terdiri dari beberapa: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor)

Pendidikan Kewarganegaraan yang seharusnya telah terinternalisasi dalam diri anak, sebuah tahap dimana orang memproses pembatinan mengenai nilai dari sesuatu yang diluar dirinya (*eksternal*) menjadi bagian

dari dirinya atau batinnya (*internal*). Namun pendidikan nilai tersebut masih dalam tahap pengetahuan (*kognitif*), belum menjadi sebuah pengetahuan yang diproses dalam pematangan untuk menjadi sesuatu yang afektif menyatu dengan dirinya.

Selain belajar, anak sesungguhnya memerlukan waktu bermain untuk membangun kegembiraan dan menikmati keceriaan masa kanak-kanak. Karena sesungguhnya masa tersebut tidak lama dan menjadi kebutuhan dalam membantu tahap-tahap perkembangan manusia selanjutnya.

Jadi sebagai guru profesional, dalam melaksanakan pembelajaran PKn hendaknya menjadikan sebuah nilai yang tertanam pada siswa. Dalam melaksanakan pembelajaran dilakukan tanpa menghilangkan kegembiraan siswa, misalnya dengan permainan kreatif sehingga seluruh potensi siswa dapat berkembang secara optimal.

Daftar Pustaka

- Delors, J. et.al., 1996. *LEARNING: The Treasure Within*. Report to the UNESCO of The International Commission on Education for The-21st Century, Paris, UNESCO.
- Hidayat, Rakhmat, 2013. *Pedagogi Kritis: Sejarah, Perkembangan dan Pemikiran*. Jakarta: PT Grafindo Rajawali Perkasa.
- Monchinski, Tony, 2011. *Engaged Pedagogy, Enraged Pedagogy: Reconciling Politics, Emotion, Religion, and Science For Critical Pedagogy*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Nurani, S., Yuliani dan Sujiono, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Nurani, S., Yuliani dan Sujiono, 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Soedijarto, Ujian Nasional (UN) Pada Hakekatnya Tidak Sesuai Dengan Hakekat, Tujuan, Dan Prinsip Penyelenggaraan Sistem Pendidikan Nasional, *Makalah*. disajikan sebagai masukan kepada Menteri Pendidikan Nasional RI dan disajikan dalam "Roundtable Discussion" yang diselenggarakan oleh Lembaga Ketahanan Nasional (LEMHANAS), Jakarta 18 Februari 2010.
- Sutrisno, Mudji, S.J., 1995. *Pendidikan Pemerdekaan*. Jakarta: Obor.
- Suparman, Atwi M. 2014. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Edisi keempat. Jakarta: Erlangga

Artikel Internalisasi Nilai

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	fr.slideshare.net Internet Source	1%
2	Submitted to Universitas Islam Malang Student Paper	1%
3	bemstkipabdya.blogspot.com Internet Source	1%
4	Text-Id.123dok.Com Internet Source	1%
5	ekyd.blogspot.com Internet Source	1%
6	journal.unj.ac.id Internet Source	1%
7	educatiaonmaryana.blogspot.com Internet Source	1%
8	amazingindonesia.id Internet Source	1%
9	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	1%

10	serbaserbitekologipendidikan.blogspot.com Internet Source	1 %
11	ojs3.unpatti.ac.id Internet Source	1 %
12	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	1 %
13	produksiilmu.blogspot.com Internet Source	1 %
14	jp.ejournal.unri.ac.id Internet Source	1 %
15	repository.unikama.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 20 words

Exclude bibliography On